

## ***Досуг как средство формирования ценностного отношения к знанию у старших дошкольников***

*Ермакова А.Г., воспитатель  
муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения  
города Тулуна «Детский сад комбинированного вида «Родничок»*

Досуг - это времяпровождение человека, свободное от его основной занятости; время, которым человек может распоряжаться самостоятельно по своему усмотрению. В досуговой деятельности человек восстанавливает свое психическое состояние через отдых, реализует потребность в физической активности, общается и развивается.

Специфика досуга в образовательной организации заключается в том, что педагоги обязательно планируют, какой полезной деятельностью занять свободное время детей, при этом стараются проводить его творчески и полезно для ребенка.

В детском саду досуги бывают разной направленности: спортивной (соревнования, эстафеты, турниры, зарницы); литературной (литературные гостиные, ярмарки, круизы, литературно-фольклорные праздники); музыкальной (музыкальные гостиные, праздники и развлечения, фестивали творчества и др.); театральной (игровые программы, игры-спектакли, зрелища).

Особую группу составляют досуги интеллектуальной направленности. Именно они являются одним из важных средств воспитания у дошкольников ценностного отношения к знанию, повышения познавательной активности детей, способной стимулировать процесс творчества и самореализации личности.

Такие досуги можно организовать в разных формах: квест, викторина, квиз, интеллектуальный марафон, фестиваль знаний и др.

Предлагаем опыт проведения квест-игры «В гости к Кубику - рубику» и интеллектуального марафона «Умники и умницы», в ходе которых старшие дошкольники, объединившись в команды, с удовольствием соревнуются между собой, выполняют различные задания интеллектуальной направленности, с пользой проводят время, играют и развиваются.

### ***Сценарий квест - игры «В гости к Кубику – рубику»***

*Целевая аудитория:* дети старшего дошкольного возраста.

*Количество участников:* 10 детей и 1 педагог.

*Территория игры:* игровая комната группы.

*Сроки проведения:* 30-40 минут.

*Цель:* формирование у воспитанников ценностного отношения к знаниям из области математики и конструирования.

*Задачи:*

- создавать условия для применения детьми знаний из области математики и конструирования в новых условиях - в условиях игры;
- закреплять умения конструировать по образцу, действовать по чертежу и словесной инструкции; решать конструктивно-технические задачи; отвечать на вопросы взрослого полными последовательными предложениями, давать развернутые ответы;
- воспитывать интерес к интеллектуальным играм;

- выявлять и поощрять интеллектуальный потенциал детей;
- воспитывать дружеские взаимоотношения, стремление оказать помощь другим.

*Оборудование:* лодка и карта-маршрут для организации путешествия, столы-«острова» для групповой работы детей; картинки-изображения героя-хозяина каждого «острова», кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, кубики Кубаро, игры настольные «Танграм» и «Колумбово яйцо», карточки–схемы, медальоны с изображением кубика-рубика и сундук с конфетами, музыкальное сопровождение.

*Ход игры*

*1. Введение (организационный момент, легенда игры):*

Открывается дверь, и в комнату к детям входит воспитатель в костюме героя (рубашка в клетку, брюки цветные, на голове венец с изображением кубика-рубика).



- Здравствуйте ребята, угадайте кто я? (ребята предлагают свои варианты)

Если затрудняются, можно загадать загадку

*В стороне...в стране...иль в мире,*

*Кубик жил в одной квартире.*

*Шесть цветных сторон имел,*

*Из пластмассы, не ржавел.*

*Всеми гранями вращал,*

*Загадку людям задавал.*

- *Что это? (кубик-рубик)*

- Ребята, я – Кубик-рубик и пришел просить вас о помощи: живу я на морском архипелаге, состоящим из нескольких островов, плаваю с одного на другой, наслаждаюсь красотой природы; а все самое ценное, что есть у меня храню в своем сундуке, который запираю на ключ; однажды ко мне в гости приплыли друзья – веселые пираты; мы много дней играли с ними в разные игры, было весело и интересно; но когда пираты уехали, оставили после себя ужасный беспорядок; и что самое страшное - пропал ключ от сундука.

- Помогите мне найти ключ? (ребята конечно же откликаются на просьбу).

- Тогда скорее превращайтесь в помощников Кубика–рубика (педагог одевает на каждого ребенка медальоны с условным изображением кубика – рубика).



*2. Основная часть:*

- Предлагаю скорее отправиться в путешествие на острова. Но на чем мы можем добраться до них? (ребята предлагают разные средства передвижения, в том числе называют лодку)

На лодке? Замечательно! Лодка то у нас есть, но нет билетов.

-Чтобы получить билеты, вам предлагается выполнить задание.

*Дидактическая игра «Сложи узор» (кубики Никитина)*

*Цель:* закрепить умение выкладывать изображение из цветных кубиков, опираясь на схему.

*Материал и оборудование:* кубики Никитина, карточки – схемы.

*Инструкция:* ребята, вам предлагается выложить из кубиков изображение, которое вы видите на схеме (дети работают индивидуально, при затруднениях помогают друг другу).

*Итог игры:* Ну, вот, у каждого получился свой билет из кубиков. Теперь вы можете занять места в лодке.

- Все отправляемся в путешествие (ребята садятся в лодку, а Кубик – рубик рассказывает им о том, что архипелаг, на котором он живет, состоит из нескольких маленьких островов; ребятам нужно побывать на каждом из них и навести порядок; возможно, это поможет найти пропавший ключ от сундучка с ценностями Кубика-рубика; в путешествии по островам ребятам поможет карта)

- Давайте рассмотрим карту (на карте изображены несколько островов, каждый остров отмечен номером и изображением хозяина острова).

- Внимательно рассмотрите карту, где же он, наш первый остров?

- Дети определяют маршрут, ориентируясь на порядковые номера (1, 2, 3 и т.д.)

*Сложен путь?*

*А ты на весла*

*Посильнее налегай.*

*Если хочешь новой жизни,*

*То трудись, не отдыхай.*



### *1-й Остров «Смышлёных раков»*

*Дидактическая игра «Продолжи ряд» (блоки Дьенеша)*

*Цель:* закрепить умение выкладывать блоки в ряд в соответствии с их условным обозначением по карточке - схеме.

*Материалы и оборудование:* блоки Дьенеша, карточки-схемы.

*Инструкция:* на острове все блоки перепутаны, вам необходимо выложить последовательно ряд блоков, ориентируясь на схему. Дети работают индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

*Кубик-рубик:*

*Итог игры:*

- Молодцы, ребята, за правильно выполненное задание получаете часть ключа (блок - квадрат синего цвета).



- Давайте взглянем на карту, где же наш следующий остров?

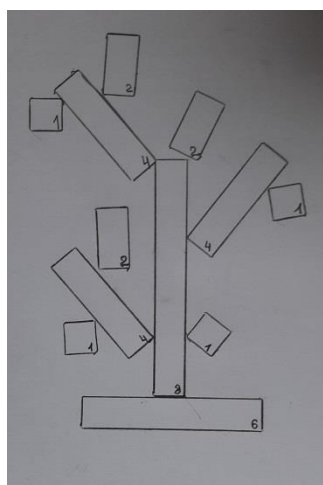
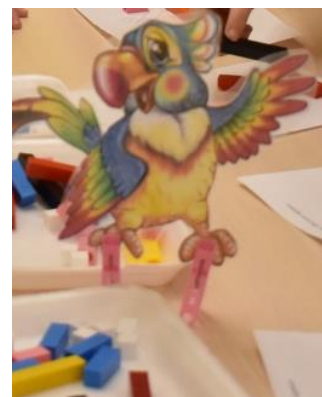
### 2-й Остров «Хитрого попугая»

Дидактическая игра «Выложи дерево» (палочки Кьюизенера).

Цель: закрепить умение соотносить цветную палочку с конкретным числом.

Материалы и оборудование: цветные палочки Кьюизенера, схемы.

Инструкция: на этом острове разбросаны цветные палочки Кьюизенера. Детям предлагается навести порядок - использовать палочки для дела - выложить изображение



дерева из палочек по схеме, в соответствии с рисунком. На рисунке место каждой палочки обозначено прямоугольником с цифрой. Каждая цифра соответствует палочке соответствующей длины. Дети должны соотносить размер палочек Кьюизенера с нужной цифрой и выложить соответствующий рисунок. Если есть затруднение, важно обратить внимание детей на то, что каждая часть дерева пронумерована (у ствола, у веток, у

листьев есть числа, они соответствуют конкретному цвету палочек, нужно выложить части дерева палочками соответствующих цветов).

Дети работают индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

Итог: Кубик-рубик:

- Ну, вот молодцы, забирайте, ребята еще часть ключа (блок - прямоугольник желтого цвета).

- А, мы отправляемся дальше, и видим на карте следующий остров (остров называют дети, ориентируясь на картинку).

### 3-й Остров «Морского якоря»

Дидактическая игра «Исправь ошибку» (кубики Кубаро)

Цель: развивать инженерно-техническое мышление.

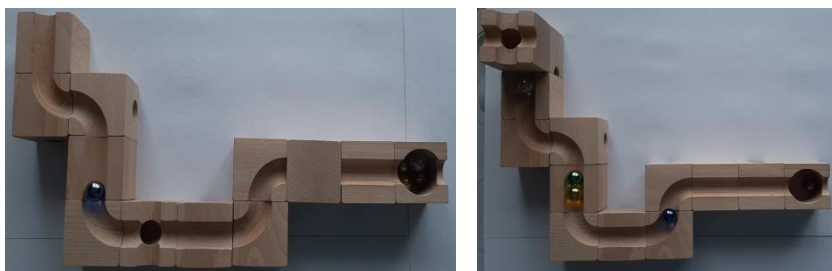
Материалы и оборудование: кубики Кубаро. Из кубиков построена дорожка для прокатывания шарика, но в дорожке преднамеренно пираты сделали ошибки.

Инструкция:

Кубик-рубик: Ребята, на этом острове я хотел построить дорожку для шарика таким образом, чтобы шарик мог катиться из пункта А в пункт Б. Строил я, строил, пираты мне немного помогли, да сделали ошибки. Помогите их исправить так, чтобы



шарик мог катиться и не останавливаться (дети находят две ошибки в построенной дорожке, подбирают нужные кубики из предложенных, заменяют ошибочно установленные в дорожке так, чтобы шарик прокатился по пути из пункта А в пункт Б). Над заданием работает вся группа.



*Итог игры:* Молодцы, ребята, вы помогли мне исправить ошибки в постройке, теперь шарик может свободно катиться по дорожке. И за это

вы получаете еще часть ключа (прямоугольник синего цвета).

Отправляемся дальше. Посмотрите на карту и найдите следующий остров.

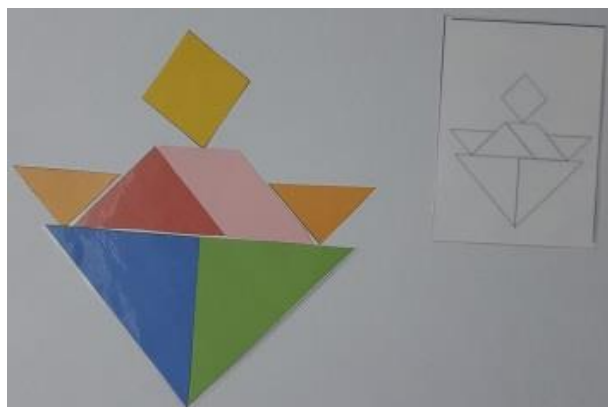
#### 4-й Остров «Таинственных медуз»

*Дидактическая игра «Танграм»*

*Цель:* закрепить умение создавать плоскостное изображение из фигур на основе восприятия схемы.

*Материалы и оборудование:* набор геометрических фигур Танграма, схема.

*Инструкция:* на этом острове перепутались, перемешались цветные фигуры. Детям предлагается, используя набор геометрических фигур, составить по образцу картинку, подобрав нужные фигуры и разложив их



в нужном порядке.

Дети работают индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

*Итог игры:*

- Молодцы, ребята, вы хорошо умеете выполнять задания, за это получаете часть ключа (круг синего цвета).

- Давайте посмотрим на карту, какой остров нас ждет впереди (дети называют остров).

#### 5-й Остров «Доброго пеликана»

*Дидактическая игра «Колумбово яйцо»*

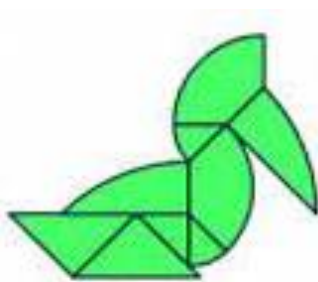
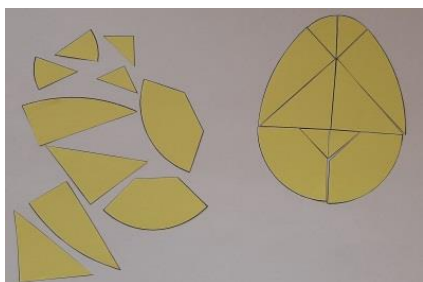
*Цель:* закрепить умение создавать целое из частей ориентируясь на схему-рисунок.

*Материалы и оборудование:* игра-набор «Колумбово



яйцо» на каждого ребенка, общая схема фигуры Пеликана.

*Инструкция:* и на этом острове фигуры разбросаны, только они все одного цвета. Из отдельных элементов Колумбово яйца необходимо выложить фигуру по схеме-рисунку.



Дети действуют индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

*Итог игры:*

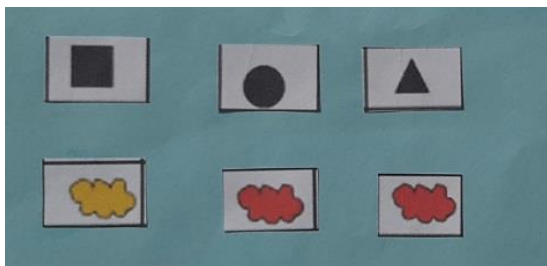
- Молодцы, ребята, опять вы справились с заданием и за это получаете последнюю часть ключа

(треугольник желтого цвета).

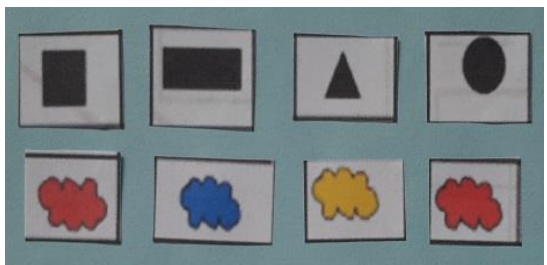
Порядок-то вы на островах навели. Все, что разбросали и разрушили пираты, вы восстановили. А где же сундук?

### 3. Заключительная часть:

- А вот и он. Да только сундук закрыт. Давайте соберем ключ и откроем его. В



помощь нам даны три схемы, но только одна поможет собрать ключ.



-Рассмотрите те части ключа, которые вы собрали во время путешествия по островам.

-Рассмотрите внимательно каждую схему для сборки ключа.

-Какой ключ вы можете собрать из тех блоков, которые у вас есть? По какой из трех схем? Соберите его.

Дети работают подгруппой, сообща.

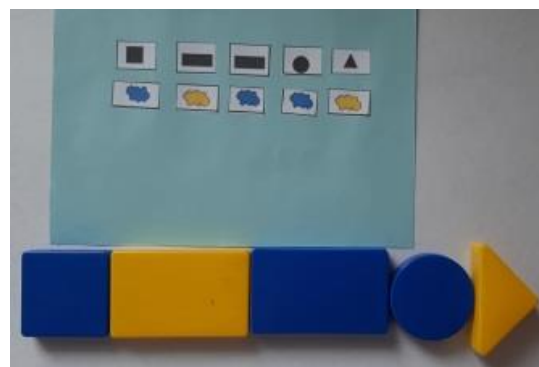
*Итог:* Выложили ключ правильно. Сундук открылся. Дети заглядывают в него.



- Ура, там сладкое золотое угощение - конфеты-монетки.

- Молодцы, вы справились со всеми заданиями, навели порядок на островах Кубика-рубика, помогали друг другу.

- А теперь пришла пора вернуться в группу и насладиться чаем с конфетами.



Дети и Кубик-рубик рассаживаются в лодке:

*Сложен путь?*

*А ты на весла*

*Посильнее налегай*

*Если хочешь новой жизни,*

*То трудись, не отдыхай.*

*Рефлексия (проводится в лодке).*

Кубик-рубик:

- Ребята, где мы с вами побывали сегодня?
- Трудны или легки были для вас задания на островах?
- Что было легким? Что трудным?
- А что помогало вам справляться с заданиями? (знания и умения)
- Как же здорово, что ваши знания пригодились вам в путешествии, и вы смогли помочь Кубику-рубик!
- А какое задание было самым интересным? Что больше всего вам понравилось в нашем путешествии? (обращаемся к каждому ребенку)
- Мне тоже было интересно путешествовать с вами!

Участники игры покидают лодку, рассаживаются за столами, готовятся пить чай. Прощаются с Кубиком-рубиком.

### ***Сценарий интеллектуального марафона «Умники и умницы»***

*Целевая аудитория:* дети старшего дошкольного возраста.

*Количество участников:* дети делятся на 2 команды по 7 человек, остальные воспитанники – болельщики, 1 педагог и 2-3 члена жюри из числа родителей.

*Территория игры:* игровая комната группы.

*Время проведения:* 40 минут.

*Цель:* формирование ценностного отношения к знаниям.

*Задачи:*

-создать условия для применения знаний в ситуации интеллектуального соревнования;

- закрепить знания о зиме, зимующих птицах, животных нашего края;
- совершенствовать умения плоскостного конструирования;
- развивать смекалку, сообразительность, находчивость;
- развивать дух соревновательности;
- способствовать развитию умений работать в команде;
- вызывать радостные переживания от совместной командной деятельности;
- воспитывать чувство товарищества, уважение к партнерам и соперникам.

*Оборудование:* столы, стулья, муз. сопровождение, карточки-схемы, картинки животных и птиц, палочки Кюизенера, игры «Колумбово яйцо» и «Танграм», картинки для игры «Так бывает или нет?», шапочки для команд: «Умники» и «Знайки», бланк для жюри: для оценивания команд, грамоты.

*Подготовительная работа:* рассматривание альбомов зимующих и перелетных птиц; описание животных и птиц по схеме; дидактические игры «Четвертый лишний», выполнение заданий на конструирование по карточкам-схемам; развешивание кормушек на участке и наблюдение за птицами; продуктивная деятельность - изготовление книжек-малышек о животных, птицах, явлениях природы; чтение художественной литературы о природе; просмотр мультфильмов о животных и птицах нашего леса, прослушивание голосов животных и птиц, отгадывание загадок.

#### *Ход марафона*

##### *1. Организационный момент*

(Звучит музыка входит ведущий, читает стихотворение)

Ведущий: *Сегодня мы проводим марафон,*

*Проверит наши знания он.  
Как интересно много знать!  
Друзьям своим умения показать!  
К интеллектуальным конкурсам, готовы?  
Вперед, друзья! К победам новым!*

Ведущий: Мы рады приветствовать вас, уважаемые участники нашего марафона «Умники и умницы». Сегодня мы собрались на необычную игру - соревнование ума, смекалки, находчивости и сообразительности.

Итак, поприветствуем команды дружными аплодисментами! Команда «Умники» (входит и садится на свое место под аплодисменты). Команда «Знай-ки» (входит и садится на свое место под аплодисменты).

Желаю вам весело и с пользой игру провести!

И в этом нам поможет справедливое и честное жюри.

Хочу представить вам наше жюри: это наши родители (каждого представляет педагог по имени и отчеству).

Жюри будет оценивать каждое задание. За правильно выполненные задания команда будет получать жетон. Игра состоит из 3 туров. В конце игры жюри объявит команду-победителя.

## *2. Основная часть*

Ведущий: Участники готовы? Начинаем марафон. Сейчас команды представят свое приветствие.

Команда «Умники»	Команда «Знай-ки»
<i>Мы умники, а это значит- Нас ждет успех и ждет удача! Вперед к победе – наш девиз, А кто слабее-берегись!</i>	<i>Мы сильные и смелые Ловкие, умелые Наш девиз: Не унывать! Все пройти и все узнать.</i>

Ведущий: А, теперь начнем игру. Первый тур. Здесь участникам интеллектуального состязания нужно будет вспомнить то, что они знают о зимних явлениях природы.

### *1 тур: Приметы зимы*

#### *Задание 1. Название приметы зимы*

Ведущий: задает вопрос, каждая команда по очереди отвечает. За правильный ответ получает жетон.

Какие приметы зимы вы знаете? Назовите их.

Каждая команда по очереди называет приметы зимы. Жюри и ведущий фиксируют правильные ответы.

Возможные ответы детей: На улице стало холодно. Реки покрылись льдом. Деревья покрыты инеем. Идет снег. На земле лежит снег. Люди носят теплую одежду. Наступили морозы. Метет метель, вьюга и т.п

#### *Задание 2. Игра «Так бывает или нет?»*

(Ведущий раздает каждой команде по картинке, а дети исправляют ошибки).

Ведущий: Надо рассмотреть картинки и найти ошибки-нелепицы.



Ребята в каждой команде рассматривают картинку, находят ошибки. Каждой команде предоставляется слово для ответа.



Картинка №1	Картинка №2
	
Возможные ответы детей:	
<p>ошибки на картинке: лиственное дерево зимой не может быть зеленым; дождь зимой не идет; солнышко светит слишком ярко, такого зимой не бывает ярким; скворец сидит в скворечнике; люди не собирают грибы, подснежники не растут, река должна покрыться льдом и рыбу не увидишь, радуги зимой не бывает)</p>	<p>Ошибки на картинке: аист не зимует в нашем крае; мальчик не может кататься на роликах, да еще с плавательной трубкой на лице; мужчина не сможет сидеть в летней одежде на скамейке и читать газету – замерзнет; в клумбе зимой не растут цветы; лиственные деревья зимой не стоят зеленые и желтые; птицы не улетают на юг зимой; девочка не может в летней шляпе лепить снеговика; заяц зимой не может быть серым; фонтан зимой не работает).</p>

### Задание 3. «Собери картинку с явлением природы»

*Инструкция:* ребята, у вас на столах лежат части картинок, каждая команда должна собрать свою картинку и назвать изображённое явление природы.

	
метель	иней

Подведение итогов по первому туру!

*2 тур: Жизнь животных зимой*

*Задание 1. Ответь правильно.*

*Инструкция:* ведущий задает вопросы. Команды отвечают по очереди. За каждый правильный ответ, команда получает жетон. Если команда не знает или отвечает неправильно, вопрос переходит к другой команде.

1 команда «Умники»	2 команда «Знай-ки»
1.Самое крупное дикое животное в лесу? (Лось)	1.Какие ноги у зайца длиннее передние или задние? (задние)
2.Как называется дом волка? (логово)	2.Где проводит зиму медведь? (в берлоге)
3.Где прячется белка? (в дупле)	3. Какое животное считается самым хитрым? (лиса)
4.Добрый родственник волка, его называют «другом человека»? (собака)	4. Животное с сотней колючек – это ... (еж)

### Задание 2. Дидактическая игра «Кто, где живет и чем питается?»

*Инструкция:* каждая команда получает набор карточек. Ребята должны вспомнить то, что они знают о животных и составить из карточек последовательность в следующем порядке: животное, его дом, чем оно питается. Затем педагог проверяет правильность выполнения задания и просит вслух объяснить, почему так выложена последовательность.

Лиса – нора - мыши;

Лось - лес – ветки деревьев, листья;

Белка – дупло - орехи;

Еж - в норе – грибы.

### Задание 3. Дидактическая игра «Четвертый лишний»

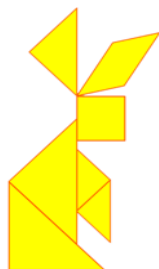
*Инструкция:* рассмотрите карточки и найдите лишнее животное. Обведите его в кружок. Объяснить свой выбор.

На картинку посмотри. Предмет лишний назови. И свой выбор объясни.

Для первой команды	Для второй команды
Белка, <b>собака</b> , лиса, медведь;	<b>Кошка</b> , заяц, еж, кабан;
Лось, <b>слон</b> , барсук, волк;	Волк, <b>жираф</b> , медведь, заяц;
Зайчонок, <b>ягненок</b> , лисенок, волчонок;	Медвежонок, <b>поросенок</b> , лисенок, зайчонок

За правильно сделанное задание получают жетон.

### Задание 4. Игра-конструктор «Выложи животных» «Танграм»



*Материалы:* карточки-схемы животных, Танграм.

*Инструкция:* ведущий дает одной команде схему изображения лисы, а другой - зайца.

Команды должны собрать изображения животных. Чья команда правильно соберет своего животного и назовет его, получает жетон.

Подведение итогов по второму туру!

Ведущий: Сейчас я предлагаю вам, ребята, немного отдохнуть.

### Динамическая пауза «Весело в лесу»

Зайцы утром рано встали. Весело в лесу играли.	ходьба на месте
По дорожкам прыг-прыг-прыг! Кто к зарядке не привык?	прыжки на месте
Вот лиса идет по лесу	имитировать движение лисы

Кто там скачет, интересно?	пожимаем плечами
Чтоб ответить на вопрос, тянет лисонька свой нос.	повороты головы вправо-влево, руки на поясе
Но зайчата быстро скачут. Как же может быть иначе? Тренировки помогают!	прыжки на месте
И зайчата убегают	бег на месте
Вот голодная лиса	поднять голову, посмотреть вверх
Грустно смотрит в небеса	потягивать руки вверх
Тяжело вздыхает	глубокий вдох и выдох
Садится, отдыхает	сесть на корточки

Ведущий, молодцы ребята, а мы переходим к третьему туру.

### 3 тур: «Жизнь птиц зимой»

#### Задание 1. Игра «Зимующие и перелетные птицы».

*Инструкция:* командам предлагается разделить картинки с изображением птиц на 2 группы: зимующие и перелетные (перелетных птиц разместить в круге с изображением солнца, а зимующих - в круге с изображением снежинки).

*Изображения птиц:* снегирь, скворец, синица воробей, грач, кукушка, дятел, ласточка, ворона, соловей.

За правильно выполненное задание команда получает жетон.

#### Задание 2. «Отгадай загадку»

Дети отгадывают загадки, подбирают к отгадке картинку с изображением птицы. Загадка загадывается каждой команде по очереди. За правильно отгаданную и правильно показанную на картинке птицу, дети получают жетон.

Эта птица никогда  
Не строит для себя гнезда.  
Соседкам яйца оставляет  
И о птенчиках не вспоминает. (кукушка)

Прилетел к нам дворец  
Серый в крапинку певец. (скворец)

Прилетает к нам с теплом,  
Путь, проделав длинный,  
Домик лепит под окном  
Из травы и глины. (ласточка)

Встали братья на ходули,  
Ищут корму по пути.  
На бегу ли, на ходу ли-  
Им с ходулей не сойти. (журавли)

Спиною зеленовата.  
Животиком желтовата,  
Черненькая шапочка  
И полоса шарфика. (синица)

Черный жилет, красный берет,  
Нос-как топор, хвост-как упор (дятел)

Красногрудый, чернокрылый,  
Любит зернышки клевать,  
С первым снегом на рябине  
Он появится опять. (снегирь)

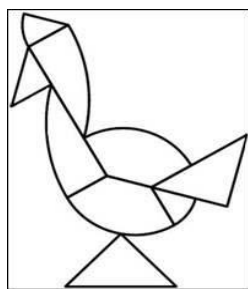
Эти маленькие пташки  
В серых будничных рубашках  
Все клюют, чем угощают,  
Даже крохи подбирают.-  
Чик-чирик, -езде свои,  
Непоседы. (воробьи)

Это хищница болтлива, воровата, суетлива  
Стрекотунья, белобока, а зовут ее (сорока)

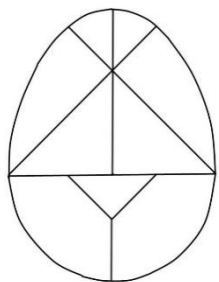
Это пернатая мадам, охотиться лишь по ночам.  
Днем очень крепко спит она,  
А зовут ее (сова).

### *Задание 3. Игра-конструктор «Выложи птицу» (Колумбово яйцо)*

*Материалы:* игра-конструктор «Колумбово яйцо», карточки-схемы «Птицы»



*Ход игры:* воспитатель раздает схемы-птиц капитанам команды. Они, ориентируясь на карточку-схему, должны выложить изображение птицы. Жетон получит тот, кто справится быстрее.



### *3. Заключительная часть:*

*Подведение итогов.*

Ведущий: ребята, закончился наш марафон. Все участники были активными, старались помогать своей команде, правильно выполняли задания, отвечали на вопросы.

Пока жюри подводит итоги, скажите, что больше всего вам понравилось в соревновании? Какие задания были трудными? Довольны ли вы своим участием в интеллектуальном соревновании? Ребята, вы молодцы! Справились с заданиями! Мне было интересно с вами играть.

Попросим жюри объявить результаты.....

*Награждение команд:* победители получают грамоты, проигравшие получают дипломы участников. Все дети получают в качестве поощрения раскраски.